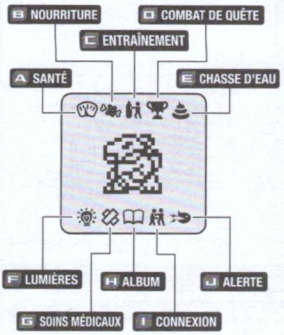
PRÊT À JOUER

E ICÔNE

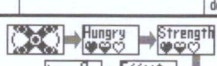


A SANTÉ

Vérifiez l'état de santé de votre Digimon : Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de SANTÉ soit en surbrillance, puis appuyez sur **B** pour confirmer la sélection. Appuyer sur **C** vous ramènera à l'écran de base.

❶ NOM DU DIGIMON	❷ ÂGE ET POIDS	❸ FAIM	❹ FORCE
Le nom de votre Digimon défilera.	Vérifiez l'état de croissance de votre Digimon.	Vérifiez le niveau de faim de votre Digimon. Les cœurs seront remplis et pleins lorsqu'il n'aura plus faim.	Vérifiez la force de votre Digimon. Les cœurs se remplissent lorsqu'il devient plus fort.
❺ EFFORT	**❻ ATTRIBUTS / STADE DE CROISSANCE**	**❼ NIVEAU / POINTS D'EXPÉRIENCE**	**❽ POURCENTAGE DE VICTOIRES DE COMBATS**
Entraîner votre Digimon 4 fois remplira 1 cœur.	Vérifiez les attributs et le stade de croissance de Digimon.	Vérifiez le niveau et les points d'expérience.	Vérifiez le pourcentage de victoires de combat

Appuyez sur **C** lorsque l'écran de base est affiché.
Vous verrez l'état simple et les points XAI de la journée. Vous pouvez également voir les niveaux de faim, de force et d'efforts de votre Digimon en appuyant sur n'importe quel bouton.



*Si vous appuyez sur **C** à nouveau, la séquence illustrée sera répétée.

B NOURRITURE

Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de nourriture soit en surbrillance, puis appuyez sur **B** pour confirmer la sélection. Appuyer sur **C** vous ramène à l'écran de base.

Appuyez sur **A** pour sélectionner l'aliment ou l'article, appuyez sur **B** pour confirmer la sélection.

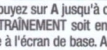
Écran de sélection de NOURRITURE

	Icône	Nom	Effet
NOURRITURE		Viande	Augmenter la faim (ventre) de ❤
		Protéine	Augmenter la force (puissance musculaire) de ❤
		Morceau de viande	Maximiser la faim (ventre)
		Haute teneur en protéines	Maximiser la force (puissance musculaire)
ARTICLE	HP	HP ROM	+2 HP pour votre prochain combat de quête
	AP	AP Chips	+2 points d'attaque pour votre prochain combat de quête
	PW	PW Boards	La force augmentera durant votre prochain combat de quête
		Seven Switch	Vos points XAI augmenteront définitivement à 7 durant votre prochain combat de quête
		Jumper Gate	Votre prochain combat de quête commencera par un combat contre un BOSS

*Vous ne manquerez jamais de ❦ et ❦. Les autres aliments et articles sont limités à trois chacun et diminueront de un chaque fois que vous les utiliserez.
*Si vous utilisez des articles qui sont efficaces dans les combats de quête, vous ne pourrez pas utiliser d'autres articles avant d'utiliser les effets.

C ENTRAÎNEMENT

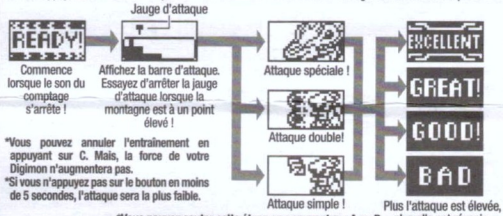
Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône ENTRAÎNEMENT soit en surbrillance, puis appuyez sur **B**. Appuyer sur **C** vous ramène à l'écran de base. Appuyez sur **A** pour sélectionner le niveau de difficulté, appuyez sur **B** pour confirmer la sélection.



NORMAL
La rapidité de la jauge d'attaque est normale. Vous pouvez obtenir des points normaux à ce niveau.

EXCITATION
La vitesse de la jauge d'attaque dépend des points XAI de la journée. La vitesse est normale lorsque les points XAI sont au niveau 4, mais augmente lorsque vous approchez de 1 et diminue lorsque vous approchez de 7. Vous pouvez obtenir plus de points que la normale.

La barre d'« attaque » s'affiche à partir de « READY ». Arrêtez le déplacement de la jauge d'attaque de la gauche vers la droite en appuyant sur **A** ou **B**. L'attaque varie en fonction de la hauteur de la montagne sur la barre d'attaque arrêtée.


Jauge d'attaque
READY!
Commence lorsque le son du comptage s'arrête !
Affichez la barre d'attaque. Essayez d'arrêter la jauge d'attaque lorsque la montagne est à un point élevé !
Attaque spéciale !
Attaque double!
Attaque simple !
EXCELLENT
GREAT!
GOOD!
BAD
Plus l'attaque est élevée, plus elle est réussie.

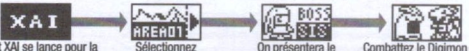
*Vous pouvez annuler l'entraînement en appuyant sur **C**. Mais, la force de votre Digimon n'augmentera pas.
*Si vous n'appuyez pas sur le bouton en moins de 5 secondes, l'attaque sera la plus faible.

*Vous pouvez sauter cette étape en appuyant sur **A** ou **B**.

D COMBAT DE QUÊTE

Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône COMBAT DE QUÊTE soit en surbrillance. Appuyez sur **A** pour sélectionner la zone que vous voulez défier, appuyez sur **B** pour confirmer la sélection.

I

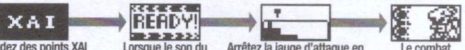


Quest XAI se lance pour la première fois de la journée. | Sélectionnez la zone. | On présentera le BOSS Digimon. | Combattez le Digimon qu'il rencontrera !

*La prochaine zone ne sera pas affichée si vous ne vainquez pas le BOSS Digimon.
*Le système XAI se lance uniquement une fois par jour et ne se lancera pas lorsque vous sélectionnerez le prochain combat de quête cette journée-là.
* Si vous sélectionnez un combat de quête pour la deuxième fois ou plusieurs fois le même jour, le XAJ du combat de quête sera affiché au début pour cette journée-là.

ASTUCE! Le système XAI modifie la force des Digimons ennemis. Moins les points XAI sont élevés, plus l'attaque de l'adversaire est forte.

II



Décidez des points XAI à l'aide de X-CAST | Lorsque le son du comptage s'arrête… | Arrêtez la jauge d'attaque en moins de cinq secondes ! | Le combat commence !

Arrêtez la jauge d'attaque à l'aide du bouton **A** ou du bouton **B** pour commencer le combat !
Le côté qui fait passer le HP adverse à 0 ou qui a le plus de HP après 5 ou 6 tours est le gagnant.

*Si vous participez à plus de quatre tours lors d'un seul combat, vous perdrez ❤ votre faim. Vous ne pourrez pas passer au prochain combat si la faim de votre Digimon est à 0.
*Si vous ne pouvez pas vaincre le BOSS Digimon, vous devrez recommencer à partir du début.

VICTOIRE ! Gagnez pour obtenir plus de points d'expérience et augmenter votre pourcentage de victoires ! Lorsque vos points d'expérience atteignent un certain niveau, vous pourrez passer au prochain niveau.

DÉFAITE ! Votre Digimon peut être blessé dans une défaite.

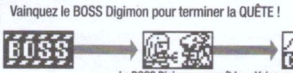
Victoire ! | Obtenez des points d'expérience ! | Prochain niveau !

Défaite

III Passez à la prochaine zone en gagnant contre le Digimon de la zone.

Allez plus loin dans la zone | Rencontrez un autre Digimon

IV Vainquez le BOSS Digimon pour terminer la QUÊTE !

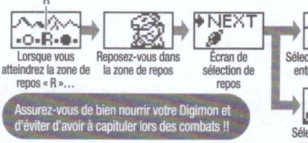


Le BOSS Digimon apparaît ! | Vainquez le BOSS Digimon et passez à la zone suivante !

V Obtenez une nouvelle voie de Digivolution, des articles et une nouvelle zone pour le combat de quête !

Digivolution disponible ! | ou | Obtenez des articles ! | Vous pouvez maintenant sélectionner la prochaine zone

ZONE DE REPOS Reposez votre Digimon dans la zone de repos durant le combat de quête ! Nourrissez ❦ votre Digimon !



Lorsque vous atteindrez la zone de repos « R »… | Reposez-vous dans la zone de repos | Écran de sélection de repos | Sélectionnez « NEXT » et entrez dans la zone !

Assurez-vous de bien nourrir votre Digimon et d'éviter d'avoir à capituler lors des combats !!

Sélectionnez ❦ pour remplir le ventre du Digimon

*Vous pouvez sauter cette étape en appuyant sur **A** ou **B**.

RENONCIATION

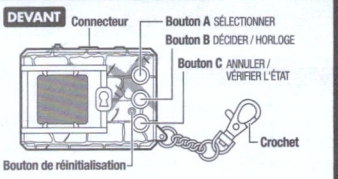
⚠Avertissement : Les changements ou modifications de cet appareil non expressément autorisés par le tiers responsable de la conformité peuvent annuler l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner cet appareil.
REMARQUE : Cet appareil a été testé et est jugé conforme aux limites des appareils numériques de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre le brouillage préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et peut émettre une énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux directives, peut causer un brouillage préjudiciable aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie que le brouillage ne surviendra pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause un brouillage préjudiciable à la réception de la radio ou de la télévision ; ce qui peut être déterminé en éteignant l'appareil et en le rallumant, l'utilisateur devra essayer de corriger le brouillage par l'une ou l'autre des mesures suivantes : - Réorienter ou resituer l'antenne de réception. Accroître la distance entre le matériel et le récepteur. Brancher l'appareil dans une prise sur un circuit autre que celui auquel le récepteur est branché. Consulter le détaillant ou un technicien de radio/télévision expérimenté pour obtenir de l'aide. Des câbles blindés doivent être utilisés avec cet appareil pour garantir la conformité aux limites de la FCC pour les appareils de classe B. Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer de brouillage préjudiciable et (2) cet appareil doit accepter tout brouillage reçu, incluant les brouillages qui peuvent causer un mauvais fonctionnement. CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).

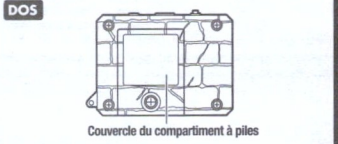
[PRÉCAUTIONS]

- Non responsable de la perte de données.
- Ce produit comporte des pièces complexes. Il pourrait casser si vous exerciez une force excessive ou si vous l'échappiez.
- Ce produit comporte également des pièces électriques complexes.
  Ne l'échappez pas, ne le mouillez pas ou ne le démontez pas. Ne le rangez pas à des températures très élevées ou très basses.
- Ne laissez pas le produit sur des sofas, draps ou carreaux en résine pendant de longues périodes. Il pourrait les tacher.
- Ne tirez pas trop fort sur les pièces et ne les fléchissez pas.
- Les piles déjà insérées servent aux essais. Veuillez les changer lorsque l'écran commence à devenir flou.
- Gardez les piles hors de la portée des enfants. La pile peut être nocive si elle est avalée. Retirez et jetez de manière adéquate les piles usagées ou déchargées. Retirez les piles après l'utilisation ou si elles sont déchargées.
  La pile doit être insérée en respectant la polarité ; les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

MONTAGE

1 INSTRUCTIONS





2 ACTIVATION

❶RETIREZ LA FEUILLE ISOLANTE

L'appareil émettra un bip et le logo Digimon X s'affichera à l'écran.

❷RÉINITIALISATION

Appuyez sur le bouton de réinitialisation avec un objet mince et pointu, comme un stylo ou un crayon. Appuyez doucement sur le bouton de réinitialisation pour ne pas abîmer l'appareil.

❸RÉGLAGE DE L'HORLOGE

Appuyer sur **A** règle l'heure, **B** règle les minutes, **C** confirme la sélection.

***Pour faire avancer l'heure rapidement, appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé ou pour faire avancer les minutes, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé.**

❹ÉCLOSION DU DIGIMON

Après avoir réglé l'horloge, un œuf Digimon apparaîtra et éclora après une minute.

3 HORLOGE

VÉRIFICATION DE L'HORLOGE

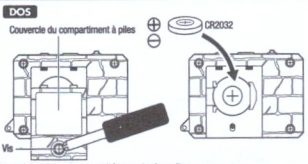
Appuyez sur **B** à l'écran de base (en ne sélectionnant aucune icône) pour voir l'horloge. Appuyez sur **B** à nouveau pour revenir à l'écran de base.

CHANGEMENT DU RÉGLAGE DE L'HEURE

À l'écran de l'horloge, appuyez sur les boutons **A** et **C** simultanément pour régler l'horloge. Suivez les instructions de réglage de l'horloge ③ à gauche.

4 REMPLACEMENT DES PILES

⚠ AVERTISSEMENT : Ce produit contient une pile de type bouton ou pièce. Une pile de type bouton ou pièce avalée peut causer des brûlures chimiques internes en seulement deux heures et entraîner la mort. Jetez les piles usagées immédiatement. Gardez les piles neuves et usagées hors de la portée des enfants. Si vous croyez que les piles peuvent avoir été avalées ou placées dans n'importe quelle partie du corps, consultez un médecin immédiatement.



Les piles sont faibles lorsque l'écran devient flou ou que l'icône de pile faible s'affiche.

***Un adulte doit effectuer l'assemblage.**
***Votre appareil ne fonctionnera pas correctement avec une pile faible.**

❶ Desserrez la vis du couvercle du compartiment à piles et retirez le couvercle.
❷ Retirez la pile et remplacez-la par une pile CR2032 (3 V).
Assurez-vous de respecter la polarité des bornes +/–.
❸ Remettez le couvercle du compartiment à piles en place et serrez la vis.
❹ Suivez les procédures de chargement et de réinitialisation.

5 CHARGEMENT/RÉINITIALISATION

Après avoir remplacé la pile, utilisez **A** pour sélectionner « LOAD », puis confirmez avec **B** pour poursuivre où vous vous êtes arrêté.

***Si vous sélectionnez et confirmez « RESET », toutes vos données précédentes de jeu seront effacées.**
***Après avoir terminé le processus de réinitialisation, X-CAST se lancera.**

Écran de sélection de CHARGEMENT/RÉINITIALISATION

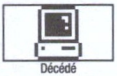
6 SON

À partir de l'écran de base, appuyez sur **A** et **C** simultanément pour allumer/éteindre la fonction du son.

Lorsque le son sera éteint, vous ne recevrez pas d'alertes audibles.

7 MORT DES DIGIMONS

Lorsqu'un Digimon meurt de faim, d'une blessure ou d'une maladie, un ordinateur apparaîtra. Sélectionnez l'icône de SANTÉ pour voir le dossier de survie.
Le Digimon qui a obtenu un meilleur dossier et qui a vécu pleinement sa vie laissera derrière lui un œuf étincelant Digimon.



Décédé

Dossier de survie

Après la mort du Digimon, appuyez sur **A** et **B** simultanément !
Un nouveau Digimon naîtra !

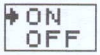
ASTUCE!
Sauvez votre Digimon ! Appuyez à quelques reprises sur **B** pour sauver un Digimon mourant. Il pourrait survivre !

E CHASSE D'EAU

Pour ramasser une crotte, appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône de CHASSE D'EAU soit en surbrillance, puis appuyez sur B.
*Votre Digimon tombera malade si l'écran se remplit de crottes !

F LUMIÈRES

Pour réveiller ou endormir votre Digimon, appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône des LUMIÈRES soit en surbrillance, puis appuyez sur B.



MARCHE

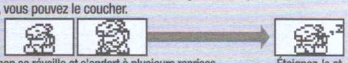
Après l'heure du coucher de votre Digimon, il peut rester debout pendant encore 15 minutes pour en prendre soin. Vous pouvez également réveiller votre Digimon pour le mettre en mode froid.

Digimon endormi — Vous pouvez le réveiller et en prendre soin normalement.

ARRÊT

●Durant le sommeil

Lorsque c'est l'heure de coucher votre Digimon et qu'il commence à somnoler, vous pouvez le coucher.

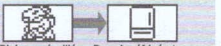


Votre Digimon se réveille et s'endort à plusieurs reprises. S'il commence à dormir, cela veut dire qu'il est fatigué !
*Les Digimons ne peuvent pas être endormis au stade de bébé

Éteignez-le et laissez-le dormir

●Durant la journée

Vous pouvez mettre votre Digimon au mode froid et le faire cesser de bouger.



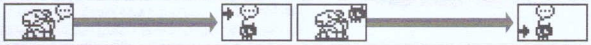
Digimon réveillé — Dans le réfrigérateur au mode froid !

ASTUCE! La faim et la force ne sont pas réduites lorsque votre Digimon est au mode froid ! Mettez-le au mode froid lorsque vous n'avez pas le temps de vous en occuper. Mais faites attention, car il n'évoluera pas au mode froid.

G SOINS MÉDICAUX

Si votre Digimon se blesse ou tombe malade, vous devrez obtenir des soins médicaux. Pour le guérir, appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône de SOINS MÉDICAUX soit en surbrillance, puis appuyez sur B. Sélectionnez « blessure » ou « maladie » à l'aide du bouton A, confirmez-le avec le bouton B et votre Digimon obtiendra les soins. Si vous laissez des blessures ou des maladies non traitées, votre Digimon mourra. Vous devez donc lui procurer un traitement médical.

LORSQUE VOTRE DIGIMON EST MALADE — **LORSQUE VOTRE DIGIMON EST BLESSÉ**



ASTUCE ! Si vous participez à un combat de connexion lorsque votre Digimon est malade, vous risquez d' infecter l' adversaire. Vous devez donc être prudent !

H ALBUM

Pour voir votre album, appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône ALBUM soit en surbrillance. Appuyez sur A pour sélectionner « BACKUP », « LIBRARY » ou « RECORD », appuyez sur B pour confirmer la sélection.

Écran de sélection d'album 1 — Écran de sélection d'album 2

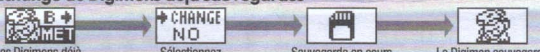
SAUVEGARDE

Vous pouvez sauvegarder un Digimon que vous élevez à la sauvegarde et l'échanger contre des Digimons récemment élevés ou contre des Digimons de la sauvegarde et recommencer à les élever.

●Sauvegarde des Digimons à partir de l'état « EMPTY » (VIDE)

Le cadre ouvert affichera « EMPTY » — Sélectionnez « OK » pour sauvegarder — Sauvegarde en cours — Un nouveau Digimon est né !

●Échange de Digimons déjà sauvegardés

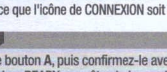


Les Digimons déjà sauvegardés seront affichés — Sélectionnez « CHANGER » — Sauvegarde en cours — Le Digimon sauvegardé s'affichera !

*Jusqu'à deux Digimons peuvent être stockés dans la sauvegarde. *Vous ne pouvez pas stocker des Digimons au stade 1 de bébé dans la sauvegarde. *Les Digimons morts ne peuvent pas être sauvegardés sous « EMPTY » (VIDE). *Les Digimons ne seront pas sauvegardés s'ils sont malades ou blessés. Ils seront en bonne santé lorsqu'ils seront libérés.

DOSSIER

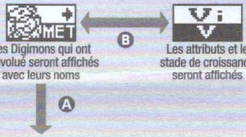
Vous pouvez voir votre nombre total de combats, de victoires et votre pourcentage de réussite.
*Le nombre de combats est l'ensemble des combats de quête et du combat de connexion.



Nombre de victoires — Nombre de combats — Pourcentage de victoires

BIBLIOTHÈQUE

Vous pouvez voir les Digimons digivolués et les voies de digivolution libérées. Voyez le prochain Digimon à l'aide du bouton A et les attributs et les stades de croissance à l'aide du bouton B.



Les Digimons qui ont digivolué seront affichés avec leurs noms — Les attributs et le stade de croissance seront affichés

Un seul numéro sera affiché lorsque la voie de Digivolution sera libérée — L'attribut est inconnu, seuls les stades de croissance sont affichés

ASTUCE ! Libérez la voie de Digivolution en écrasant le BOSS Digimon et l'adversaire spécifique lors des événements !

I CONNEXION

Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône de CONNEXION soit en surbrillance, puis appuyez sur B. Appuyer sur C vous ramène à l'écran de base.

COMBATTEZ D'AUTRES DIGIMONS DE LA SÉRIE X !

Sélectionnez « X » à l'écran de CONNEXION en appuyant sur le bouton A, puis confirmez-le avec le bouton B. Le système XAI s'activera alors et la rapidité de la jauge d'attaque changera. Après l'affichage de « READY », arrêtez la jauge d'attaque lorsque la barre d'attaque est affichée. Lorsque « BATTLE » est affiché à l'écran, connectez les deux Digimons de la série X et appuyez sur A ou B pour commencer le combat.

Sélectionnez « X » — X-CAST se lance — Lorsque le son du comptage s'arrête… — Arrêtez la jauge d'attaque en moins de 5 secondes ! — Lorsque « BATTLE » est affiché... — Lorsque « OK » sera affiché, vous pourrez commencer le COMBAT.
*Similaire à Quest Battle II

AFFRONTEZ LES AUTRES !

Vous pouvez avoir un combat de connexion avec la « série portative Digimon », autre que la série X Digimon. Sélectionnez « OTHER » après l'écran de sélection de connexion et appuyez sur B pour confirmer. Lorsque « BATTLE » s'affiche à l'écran, connectez-vous à d'autres séries de Digimons et appuyez sur A ou B pour commencer le combat.

Sélectionnez « OTHER » — Lorsque « BATTLE » est affiché...

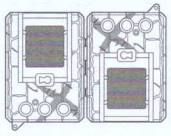
- Pour revenir au menu précédent lorsque « BATTLE » est affiché, appuyez sur C.
- Si vous séparez les appareils avant que « OK » ne s'affiche, la connexion peut ne pas fonctionner correctement.
- Lorsque « OK » est affiché, l'appareil peut être séparé.
- Si « OK » ne s'affiche pas, appuyez sur A ou B. Si « ERROR » s'affiche, reconnectez l'appareil et préparez-vous à vous connecter à nouveau en appuyant sur A ou B.
- Si les piles sont faibles, vous ne pourrez pas vous connecter.

TYPES D'APPAREILS QUI PEUVENT S'AFFRONTER

○**Série portative Digimon**
- Digimon série 41850
- Digimon série X 41920

*Référez-vous au manuel de chaque appareil pour voir les instructions spécifiques à chaque appareil.
*Certains appareils peuvent ne pas être compatibles avec d'autres appareils.

Connectez les deux appareils correctement !



*Si « ERROR » est affiché, réessayez.
*Si les deux joueurs appuient sur A ou B simultanément lorsque « BATTLE » est affiché, une erreur se produira.
*Vous ne pouvez pas prendre part à un combat de connexion si votre Digimon est blessé ou si son niveau de faim est à 0.
*Les articles ne seront pas disponibles durant un combat de connexion.

J ALERTE

Lorsque votre Digimon a faim, a peu de protéines ou lorsqu'il est l'heure de le coucher, il émettra un son d'alerte.

9 DIGIVOLUTION DES DIGIMONS ET TABLEAU DE CROISSANCE

*Les Digimons ne peuvent pas participer aux combats lorsqu'ils sont bébés. *Le temps avant la Digivolution ne diminue pas au mode froid.
*Ces Digimons sont des exemples. Ils peuvent ne pas s'afficher sur votre appareil.

NIVEAU DE CROISSANCE	BÉBÉ I	BÉBÉ II	RECRUE III	CHAMPION IV	ULTIME V	MÉGA VI	MÉGA VI+
Durée approximative avant la prochaine digivolution	10 minutes	12 heures	24 heures	36 heures	40 heures	48 heures	–
	Un Digimon nouveau-né n'est pas prêt à combattre	Prêt pour le combat, mais encore jeune	Le Digimon mûrit, développe son individualité et devient un peu plus fort	Puissance d'attaque plus forte	Le Digimon évolue uniquement sous certaines conditions	Digimon avec une force ultime excédant le stade terminé	Une force remarquable parmi d'autres formes ultimes
Niveau de valeur maximale	Lv 1	Lv 3	Lv 4	Lv 6	Lv 8	Lv 10	Lv 10
Valeur HP élémentaire	–	HP 10	HP 10	HP 12	HP 15	HP 18	HP 20
Niveau de faim maximal	♥	♥	♥	♥♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥
Niveau de force maximal	♥	♥	♥	♥♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥

10 ÉLEVEZ LE NIVEAU DE VOTRE DIGIMON

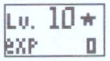
Vous pouvez obtenir des points d'expérience en vainquant les Digimons ennemis lors des combats de quête ou des combats durant les événements. Lorsque votre niveau augmentera, le Digimon deviendra plus puissant avec un HP plus grand et un plus grand pouvoir d'attaque. En outre, essayez de participer à plusieurs combats, car cela a un impact sur vos conditions de Digivolution.

Niveau 1 grande forme et…

Niveau 10 forme ultime

LES HP MAXIMAUX CHANGENT BEAUCOUP SELON LE NIVEAU !

Niveau	Points d'expérience requis	Niveau	Points d'expérience requis
Lv 1	—	Lv 6	1000
Lv 2	50	Lv 7	1500
Lv 3	150	Lv 8	2000
Lv 4	500	Lv 9	3000
Lv 5	800	Lv 10	5000



*S'il y a une étoile (★) à côté du chiffre à l'écran de vérification du niveau d'état, cela signifie que vous avez obtenu les points maximaux pour ce niveau de croissance.
*Lorsque vous aurez atteint le niveau de croissance maximal à chaque stade, la fonction d'augmentation de niveau s'arrête.

11 SYSTÈME XAI

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME XAI ?

Système d'indicateur d'anticorps X Le système qui affiche la chance de Digimon.

QU'EST-CE QUE X-CAST ?

La façon de lancer les dés numériques.

XAI QUOTIDIEN

Le système XAI se lance lorsque Digimon se réveille et a grandi d'un an et lorsque l'appareil est réinitialisé.
*Effet sur les événements et l'entraînement.

XAI DE QUÊTE

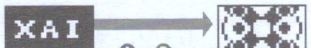
Le XAI se lance lorsque Digimon participe au premier combat de quête de la journée.
*Effet sur la force des adversaires durant le combat de quête.

XAI DE COMBAT

Le XAI se lance durant le combat.
*Effet sur la vitesse de jauge d'attaque durant le combat.

Points XAI	Effet durant la journée	Effet sur l'entraînement et les combats	
1	Faible	Rapide	Fort
2			
3			
4	Fréquence des événements	Rapidité de jauge d'attaque	Attaque de l'adversaire durant le combat de quête
5			
6			
7	Élevé	Lent	Faible

Lorsque X-CAST se lance, appuyez sur A ou B pour afficher les résultats.



X-CAST démarre ! Les points XAI sont déterminés !

*Une fois que X-CAST sera lancé, le numéro XAI sera établi même si aucun bouton n'est enfoncé pendant environ 10 secondes.

Que sont les « événements » ?

Le Digimon qui donne des articles ou qui commence un combat apparaît durant l'événement.
Amusez-vous à appuyer sur certains boutons lorsque Digimon crie !
Si vous n'appuyez pas sur un bouton, Numemon pourrait laisser une crotte !

*Les points XAI changent le taux d'occurrence des événements durant la journée.